



⑤⑨ BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENTAMT

⑫ **Offenlegungsschrift**  
⑩ **DE 196 44 691 A 1**

⑤⑦ Int. Cl.<sup>8</sup>:  
**G 07 F 17/34**

②① Aktenzeichen: 196 44 691.0  
②② Anmeldetag: 28. 10. 98  
④③ Offenlegungstag: 26. 3. 98

DE 196 44 691 A 1

⑥⑥ Innere Priorität:

196 37 798.6 17.09.98

⑦① Anmelder:

NSM AG, 55411 Bingen, DE

⑦④ Vertreter:

Patentanwälte BECKER & AUE, 55411 Bingen

⑦② Erfinder:

Schattauer, Jürgen, 55595 Hüffelsheim, DE; Heinen,  
Horst, 55442 Stromberg, DE; Rieck, Konrad, 55435  
Gau-Algesheim, DE

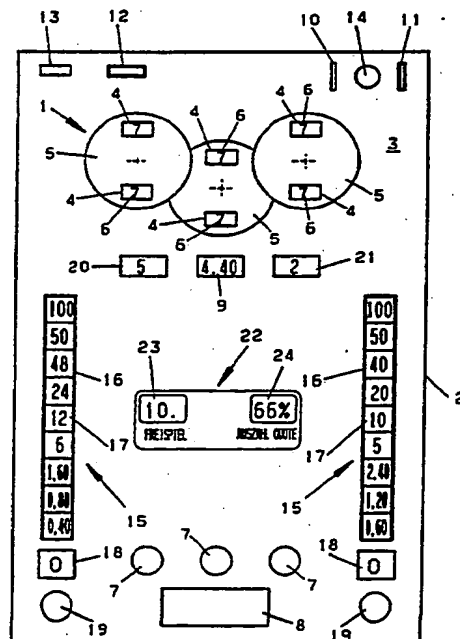
⑤⑥ Entgegenhaltungen:

DE 38 32 384 A1  
DE-OS 26 36 253  
GB 22 01 279 A  
WO 92 10 818

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

⑤④ Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsgerätes sowie Unterhaltungsgerät zur Durchführung des Verfahrens

⑤⑦ Die Erfindung bezieht sich auf ein Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsgerätes, das zumindest eine Spieleinrichtung (1) und eine zentrale Steuereinrichtung mit zugeordneter Echtzeituhr aufweist. Um den Spielern in spielarmen Zeiten einen größeren Spielanreiz zu bieten, wird zu bestimmten Zeiten des Tages und/oder der Woche in Abhängigkeit von einer bestimmten Anzahl von Spielen einer Spieleserie innerhalb dieser Spieleserie mindestens ein Freispiel gewährt, wobei die Auszahlquote gegenüber einem Normalspiel über die gesamte Spieleanzahl erhöht wird.



Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

BUNDESDRUCKEREI 01. 98 802 013/538

9/22

DE 196 44 691 A 1

## Beschreibung

Die Erfindung bezieht sich auf ein Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsgerätes sowie auf ein Unterhaltungsgerät zur Durchführung des Verfahrens, das zumindest eine Spieleinrichtung und eine zentrale Steuereinrichtung mit zugeordneter Echtzeituhr aufweist.

Münzbetätigte Unterhaltungsgeräte sind in den verschiedensten Ausführungsformen bekannt. Sie umfassen eine Spieleinrichtung, beispielsweise eine Symbol-Spieleinrichtung, die in der Regel drei Umlaufkörper besitzt, die als Walzen, Scheiben, Klappkarten-Karusselle oder dergleichen ausgebildet sein können. Auf der von außen durch Ablesefenster einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Gewinnssymbole. Die Umlaufkörper werden nacheinander stillgesetzt und nachdem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, gibt die in den Ablesefenstern angezeigte Symbolkombination einen Gewinn oder Verlust an. In unterschiedlicher Höhe werden z. B. Geld- und/oder Punkte- und/oder Sonderspielgewinne in Aussicht gestellt.

Um nun einen Spieler zur Benutzung derartiger Unterhaltungsgeräte anzuregen und ihn auch während der Spieldauer zu unterhalten und weitere Spielanreize zu vermitteln, wurden bereits verschiedene Maßnahmen getroffen. So ist es üblich, an diesen Unterhaltungsgeräten für den Spieler Betätigungsorgane anzubringen, die in der Regel auf den Lauf der einzelnen Umlaufkörper einwirken. Durch Betätigung einer Starttaste kann der Spieler einen oder mehrere Umlaufkörper starten, wodurch dem Spieler ein reeller Einfluß auf das Spielgeschehen vermittelt wird. So kann beispielsweise durch Betätigung einer Taste innerhalb einer bestimmten Zeitdauer einer der Umlaufkörper durch den Spieler nachgestartet werden, um ihm die Möglichkeit einzuräumen, eine gewinnbringende Symbolkombination zu erzielen. Darüber hinaus können für die übrigen Umlaufkörper Stoptasten vorgesehen werden, um dem Spieler zu gestatten, einen sich drehenden Umlaufkörper anzuhalten, wodurch dem Spieler der Eindruck vermittelt wird, das Spielgeschehen und damit die aus dem Spiel resultierende Symbolkombination beeinflussen zu können.

Weiterhin weisen bekannte Spielgeräte häufig eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung, beispielsweise eine Risiko-Spieleinrichtung auf, die bei einem bereits erzielten Gewinn über eine Taste in Betätigung gesetzt werden kann. Über einen im Unterhaltungsgerät vorhandenen Zufallsgenerator wird entschieden, ob der bereits erzielte Gewinn verlorengelassen oder erhöht wird. Bei Erhöhung des Gewinns wird dieser wieder als erzielter Gewinn angezeigt. Durch Betätigung der Risikotaste kann der erzielte Gewinn erneut riskiert werden. Bei der Durchführung eines Risikospiels erfolgt in der Regel eine Entscheidung über Erhöhung oder Totalverlust des eingesetzten Gewinns.

Aus der DE 26 36 253 A1 ist es bekannt, bei münzbetätigten Spielgeräten eine vom Mikroprozeßrechner der zentralen Steuereinrichtung gesteuerte Echtzeituhr einzusetzen. Diese Uhr dient als Schaltelement für die Ein-/Aus-Funktion der Spielbereitschaft des Gerätes, einer Alarmeinrichtung und von bestimmten Spielanreizeinrichtungen. In spielschwachen Zeiten erfolgt dann beispielsweise die Vergabe eines Freispiels. Somit ist die Vergabe eines Freispiels ausschließlich von der Uhrzeit abhängig.

Die GB 22 01 279 A offenbart ein Unterhaltungsge-

rät, bei dem die Auszahlquote an bestimmten Zeiten des Tages oder der Woche im Zusammenwirken mit einer Echtzeituhr in Abhängigkeit von Zeiten geringerer Benutzung des Unterhaltungsgerätes verändert wird. Hierbei ist die Veränderung der Auszahlquote ebenfalls ausschließlich von der Uhrzeit abhängig.

Aus der WO 92/10818 ist ein münzbetätigter Unterhaltungsautomat bekannt, bei dem vor der Benutzung der eigentlichen Unterhaltung am Unterhaltungsautomaten ein von der Steuereinrichtung zufallsgesteuertes Gewinnspiel selbsttätig anläuft, wobei im Falle eines Gewinns eine oder mehrere Freibenutzungen (Freispiele) vergeben werden, bei denen kein Einsatz gefordert wird. Daher ist die Vergabe von Freispielen nur vom Auftreten eines Gewinns im Vorab-Gewinnspiel abhängig.

Es ist Aufgabe der Erfindung, ein Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsgerätes sowie ein Unterhaltungsgerät der eingangs genannten Art zur Verfügung zu stellen, bei dem den Spielern in spielschwachen Zeiten ein größerer Spielanreiz geboten und der Unterhaltungswert erhöht wird.

Erfindungsgemäß wird die Aufgabe dadurch gelöst, daß zu bestimmten Zeiten des Tages und/oder der Woche in Abhängigkeit von einer bestimmten Anzahl von Spielen einer Spielserie innerhalb dieser Spielserie mindestens ein Freispiel gewährt wird, wobei die Auszahlquote gegenüber einem Normalspiel über die gesamte Spieleanzahl erhöht wird.

In spielschwachen Zeiten, wie sie beispielsweise vormittags oder an bestimmten Tagen in der Woche auftreten, wird durch diese Maßnahme der Spieler zum Spielen des Unterhaltungsgerätes animiert. Innerhalb einer gewählten Spielserie von beispielsweise zehn Spielen wird eines davon als Freispiel gegeben. Üblicherweise errechnet sich die Auszahlquote aus der Auszahlung geteilt durch den Einsatz. Da der Spieler in der Spielfolge von 10 Spielen nur für 9 Spiele den Einsatz entrichtet, erhöht sich die Auszahlquote von beispielsweise einer Basis-Auszahlquote von 60% im Normalspiel auf eine Auszahlquote von 66% über die gesamte Spieleanzahl. Wird erst das 20. Spiel einer Spielfolge als Freispiel gewährt, wobei der Spieler nur für 19 Spiele den Einsatz einzahlt, erhöht sich daher die Auszahlquote bei einer Basis-Auszahlquote von 60% nur geringfügig auf etwa 63%. Im umgekehrten Fall, wenn z. B. das vierte Spiel einer Spielfolge als Freispiel gegeben wird, in der der Spieler nur für drei Spiele den Einsatz einzahlt, erhöht sich die Auszahlquote hingegen auf 80%. Zweckmäßigerweise ist daher die Höhe der erhöhten Auszahlquote von der Anzahl der Spiele mit der Gewährung eines Freispiels abhängig. Bevorzugt ist hierbei die erhöhte Auszahlquote um so geringer, je höher die Anzahl der Spiele mit der Gewährung eines Freispiels bestimmt wird. Dem Spieler werden daher in Zeiten, in denen das Unterhaltungsgerät relativ wenig frequentiert ist, Rabatte in Form eines geringeren Einsatzes und in Form einer höheren Gewinnerwartung durch Erhöhung der Auszahlquote in Abhängigkeit von der Anzahl der Spiele einer gegebenen Spielserie gewährt.

Bei einer Ausgestaltung der Erfindung wird die Einstellung der bestimmten Anzahl der Spiele mit der Gewährung eines Freispiels und die damit verbundene erhöhte Auszahlquote geräteintern vom Hersteller und/oder Aufsteller des Unterhaltungsgerätes vorgenommen. Alternativ ist es möglich, daß die Einstellung der bestimmten Anzahl der Spiele mit der Gewährung eines Freispiels und die damit verbundene erhöhte Auszahl-

quote geräteintern von einer die Aufsicht über das Unterhaltungsgerät führenden Person vorgenommen wird.

Falls die Einstellungen für die bestimmten Zeiten des Tages und/oder der Woche, die Einstellung der bestimmten Anzahl von Spielen mit der Gewährung eines Freispiels und die damit verbundene erhöhte Auszahlquote vom Hersteller vorgegeben werden, können diese fest in der zentralen Steuereinrichtung programmiert sein. Sollen hingegen die genannten Einstellungen vom Aufsteller oder von der die Aufsicht über das Unterhaltungsgerät führenden Person vorgenommen werden, ist es zweckmäßig, wenn diese mittels einer Service-Tastatur in der zentralen Steuereinrichtung variabel programmiert werden können. In diesem Fall kann also die Programmierung der Steuereinrichtung des Unterhaltungsgerätes sich verändernden örtlichen und zeitlichen Gegebenheiten angepaßt werden. Dadurch wird das Unterhaltungsgerät vielseitiger verwendbar. Alternativ kann die Einstellung der bestimmten Anzahl von Spielen mit der Gewährung eines Freispiels und die damit verbundene erhöhte Auszahlquote durch die zentrale Steuereinrichtung zufallsgesteuert festgelegt werden.

Um den verstärkten Spielanreiz für den Spieler zu erhalten, wird zweckmäßigerweise unabhängig von der bestimmten Anzahl von Spielen eine Mindestauszahlquote garantiert. Ein Unterschreiten dieser Auszahlquote ist also nicht vorgesehen.

In vorteilhafter Weiterbildung der Erfindung wird dem Spieler visuell angezeigt, das wievielte Spiel ein Freispiel ist. Darüber hinaus kann dem Spieler auch die erhöhte Auszahlquote visuell angezeigt werden. Ferner ist für den Spieler eine akustische und/oder visuelle Darstellung des Auftretens eines Freispiels möglich. Weiterhin kann bevorzugt die Anzahl der Freispiele, die nach einer bestimmten Spieleanzahl erreichbar ist, geräteintern tastengesteuert eingestellt werden. Des weiteren ist es möglich, die Anzahl der Spiele, nach der ein Freispiel gewährt wird, fest vorzugeben und die Anzahl der Freispiele geräteintern tastengesteuert einzustellen. Schließlich können sämtliche Einstellungen des Unterhaltungsgerätes ferngesteuert über ein Datennetz erfolgen.

Ein Unterhaltungsgerät zur Durchführung des erfindungsgemäßen Verfahrens zeichnet sich dadurch aus, daß eine Anzeigeeinrichtung zur Darstellung einer bestimmten Anzahl von Spielen einer Spieleserie mit mindestens einem Freispiel und mit einer dadurch bedingten, gegenüber einem Normalspiel erhöhten Auszahlquote vorgesehen ist. Bevorzugt ist hierbei die noch verbleibende Anzahl von Spielen bis zur Gewährung eines Freispiels in der Anzeigeeinrichtung darstellbar. Die Anzeigeeinrichtung gibt also die vom Hersteller und/oder Aufsteller und/oder der Aufsicht des Unterhaltungsgerätes fest programmierten Einstellungen der bestimmten bzw. dekrementierten Anzahl von Spielen bis zur Gewährung eines Freispiels an.

Bei einer alternativen Ausführung eines Unterhaltungsgerätes zur Durchführung des erfindungsgemäßen Verfahrens ist vorgesehen, daß eine Anzeigeeinrichtung zur Darstellung der Wahrscheinlichkeit des Auftretens einer von der zentralen Steuereinheit zufällig ermittelten Anzahl von Spielen einer Spieleserie mit mindestens einem Freispiel mit einer dadurch bedingten, gegenüber einem Normalspiel erhöhten Auszahlquote vorgesehen ist. Die Anzahl der Spiele einer Spieleserie mit der Gewährung eines Freispiels und der damit verbundenen erhöhten Auszahlquote wird somit von der zentralen Steuereinrichtung zufallsgesteuert festgelegt.

In weiterer Ausbildung des Unterhaltungsgerätes ist die erhöhte Auszahlquote in der Anzeigeeinrichtung darstellbar. Dadurch wird der Spieler stets darüber informiert, mit welcher erhöhten Auszahlquote er beim Abspielen der Spieleserie rechnen kann.

Zweckmäßigerweise ist bei dem Unterhaltungsgerät die Spieleinrichtung eine Symbol-Spieleinrichtung, die auf mit Symbolen belegten Umlaufkörpern hinter Ablesefenstern eine einen Gewinn oder Verlust angegebende Symbolkombination anzeigt.

Die Erfindung wird im folgenden anhand eines Ausführungsbeispiels unter Bezugnahme auf die zugehörige Zeichnung näher erläutert. In der Zeichnung zeigt

Fig. 1 eine Vorderansicht eines münzbetätigten Unterhaltungsgerätes nach der Erfindung und

Fig. 2 eine graphische Darstellung eines möglichen Verlaufes einer erhöhten Auszahlquote bei einer Spieleserie mit einem Freispiel.

Das die Symbol-Spieleinrichtung 1 aufnehmende Gehäuse 2 des münzbetätigten, rechnergesteuerten Unterhaltungsgerätes mit Gewinnmöglichkeit weist auf seiner Vorderseite eine Frontscheibe 3 mit Ablesefenstern 4 auf, hinter denen drei nebeneinander angeordnete, scheibenförmig ausgebildete Umlaufkörper 5 der Symbol-Spieleinrichtung 1 vorgesehen sind. Die Umlaufkörper 5 werden nach dem Inlaufsetzen zu Spielbeginn während oder zum Ende des Spiels von einem Zufallsgenerator der Steuereinheit in einer von einer Mehrzahl möglicher Rastpositionen zum Stillstand gebracht. Den Rastpositionen sind auf dem Umfang der Umlaufkörper 5 Symbole 6 zugeordnet, die der Anzeige des Spielergebnisses in den Ablesefenstern 4 dienen. Aus den angezeigten Symbolen 6 kann der Spieler das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob sich ein Gewinn nach einem auf der Frontscheibe 3 erläuterten Gewinnplan aus einer Kombination der angezeigten Symbole 6 ergeben hat.

Im unteren Bereich des Spielgerätes befinden sich Tasten 7, mit denen die in der Symbol-Spieleinrichtung 1 angezeigten Symbole der Umlaufkörper 5 gehalten bzw. nachgestartet werden können. Im Falle eines Gewinns durch Erreichen einer bestimmten Symbolkombination kann eine Gewinnausschüttung in bar, d. h. durch Münzauswurf in eine Ausgabeschale 8 oder durch Addieren in einer Guthabenanzeige 9 erfolgen. Im oberen Bereich des Unterhaltungsgerätes befinden sich ein Münzeinwurfsschlitz 10, ein Tokeneinwurfsschlitz 11, ein Geldschein-Eingabeschlitz 12 und ein Benutzerkarten-Eingabeschlitz 13 einer nicht näher dargestellten Geldverarbeitungseinrichtung. Des weiteren ist neben dem Münzeinwurfsschlitz 10 eine Rückgabetaste 14 angeordnet, durch deren Betätigung ein in der Guthabenanzeige 9 angezeigtes Guthaben in die Ausgabeschale 8 abrufbar ist.

Der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 durch Erreichung einer zufallsgesteuert ermittelten Symbolkombination erzielte Gewinn kann tasten- oder rechnergesteuert als Einsatz in eine der entsprechenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 15 übertragen werden. Die beidseitig der Frontscheibe 3 angeordneten Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 15 sind jeweils als Risiko-Spieleinrichtung ausgebildet. Diese bestehen jeweils aus einer Risikoleiter 16, die eine Mehrzahl von mit Gewinnssymbolen belegten, beleuchtbaren Anzeigefeldern 17 umfaßt. Das Riskieren eines in einem Anzeigefeld 17 der Risikoleiter 16 angezeigten Gewinns geschieht dadurch, daß das nächsthöhere Anzeigefeld im Wechsel mit einem unterhalb der Risikoleiter 16 angebrachten

Totalverlust-Anzeigefeld 18 mit der Beschriftung "0" blinkt. Bei Betätigung einer entsprechenden Risikotaste 19 wird entweder der nächsthöhere Gewinn erzielt oder der eingesetzte Gewinn verloren. Erreichte Sonderspiel-Gewinne werden in der Sonderspiele-Anzeige 20, Punkte-Gewinne in der Punkte-Anzeige 21 und Geldgewinne in der Guthaben-Anzeige 9 aufaddiert.

Im zentralen Bereich der Frontscheibe 3 ist eine Anzeigeeinrichtung 22 mit einer Anzeige 23 angeordnet, in der eine bestimmte Anzahl von in der Symbol-Spieleinrichtung 1 durchzuführenden Spielen einer Spielserie, von denen ein Spiel ein Freispiel ist, dargestellt wird, d. h. die Anzeige 23 gibt an, wie viele Spiele die Spieleserie einschließlich eines Freispiels umfaßt. In diesem Beispielsfall ist das zehnte Spiel einer zehn Spiele umfassenden Spielfolge ein Freispiel, wobei der Spieler nur für die vorangegangenen neun Spiele den Einsatz entrichten muß. Dadurch ergibt sich für sämtliche Spiele der Spieleserie eine gegenüber einem Normalspiel erhöhte Auszahlquote. Die Spieleserie mit integriertem Freispiel wird dem Spieler zu bestimmten Zeiten des Tages und/oder der Woche angeboten, wobei die jeweilige Zeit und die Anzahl der Spiele der Spieleserie mit eingeschlossenem Freispiel über die rechnergesteuerte Steuereinrichtung mit zugeordneter Echtzeituhr frei programmierbar sind. Darüber hinaus umfaßt die Anzeigeeinrichtung 22 eine weitere Anzeige 24, in der die erhöhte Auszahlquote für die Spieleserie dargestellt wird. Die Auszahlquote beträgt im Beispielsfall 66%.

In Fig. 2 ist der Verlauf einer parabelförmigen Kurve für die Auszahlquoten für in Abhängigkeit von der Anzahl der Gesamtspiele innerhalb einer bestimmten Spielfolge dargestellt. Die Basis-Auszahlquote ist auf 60% festgelegt. Aus der Graphik ist ersichtlich, daß die Auszahlquote bei z. B. 20 Spielen, bei denen das letzte Spiel das Freispiel ist, niedriger ist als bei vier Spielen, bei denen ebenfalls das letzte Spiel das Freispiel ist. Dies resultiert daraus, daß Einsätze immer nur für die Anzahl der Gesamtspiele  $x-1$  gezahlt werden müssen. Mit steigender Anzahl der Spiele in einer Spielfolge mit der Gewährung eines Freispiels verringert sich die Auszahlquote immer mehr gegen die Basis-Auszahlquote 60%, wobei diese immer als Mindestauszahlquote garantiert ist.

#### Patentansprüche

1. Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsgerätes, das zumindest eine Spieleinrichtung und eine zentrale Steuereinrichtung mit zugeordneter Echtzeituhr aufweist, dadurch gekennzeichnet, daß zu bestimmten Zeiten des Tages und/oder der Woche in Abhängigkeit von einer bestimmten Anzahl von Spielen einer Spieleserie innerhalb dieser Spieleserie mindestens ein Freispiel gewährt wird, wobei die Auszahlquote gegenüber einem Normalspiel über die gesamte Spieleanzahl erhöht wird.
2. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Höhe der erhöhten Auszahlquote von der Anzahl der Spiele mit der Gewährung eines Freispiels abhängig ist.
3. Verfahren nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß die erhöhte Auszahlquote um so geringer ist, je höher die Anzahl der Spiele mit der Gewährung eines Freispiels bestimmt wird.
4. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Einstellung der

bestimmten Anzahl der Spiele mit der Gewährung eines Freispiels und die damit verbundene erhöhte Auszahlquote geräteintern vom Hersteller und/oder Aufsteller des Unterhaltungsgerätes vorgenommen wird.

5. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Einstellung der bestimmten Anzahl der Spiele mit der Gewährung eines Freispiels und die damit verbundene erhöhte Auszahlquote geräteintern von einer die Aufsicht über das Unterhaltungsgerät führenden Person vorgenommen wird.
6. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß die bestimmten Zeiten des Tages und/oder der Woche, die Einstellung der bestimmten Anzahl von Spielen mit der Gewährung eines Freispiels und die damit verbundene erhöhte Auszahlquote in der zentralen Steuereinrichtung fest programmiert werden.
7. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die bestimmten Zeiten des Tages und/oder der Woche, die Einstellung der bestimmten Anzahl von Spielen mit der Gewährung eines Freispiels und die damit verbundene erhöhte Auszahlquote mittels einer Service-Tastatur in der zentralen Steuereinrichtung variabel programmiert werden können.
8. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß die Einstellung der bestimmten Anzahl von Spielen mit der Gewährung eines Freispiels und die damit verbundene erhöhte Auszahlquote durch die zentrale Steuereinrichtung zufallsgesteuert festgelegt werden.
9. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß unabhängig von der bestimmten Anzahl von Spielen eine Mindestauszahlquote garantiert wird.
10. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß dem Spieler visuell angezeigt wird, das wievielte Spiel ein Freispiel ist.
11. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 10, dadurch gekennzeichnet, daß dem Spieler die erhöhte Auszahlquote visuell angezeigt wird.
12. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß dem Spieler das Auftreten eines Freispiels akustisch und/oder visuell dargestellt wird.
13. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 12, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzahl der Freispiele, die nach einer bestimmten Spieleanzahl erreichbar ist, geräteintern tastengesteuert eingestellt werden kann.
14. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 13, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzahl der Spiele, nach der ein Freispiel gewährt wird, fest vorgegeben wird, während die Anzahl der Freispiele geräteintern tastengesteuert eingestellt werden kann.
15. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 14, dadurch gekennzeichnet, daß sämtliche Einstellungen des Unterhaltungsgerätes ferngesteuert über ein Datennetz erfolgen.
16. Münzbetätigtes Unterhaltungsgerät mit zumindest einer Spieleinrichtung, einer geräteinternen Echtzeituhr und einer zentralen Steuereinrichtung, dadurch gekennzeichnet, daß eine Anzeigeeinrichtung (22) zur Darstellung einer bestimmten Anzahl von Spielen einer Spieleserie mit mindestens einem Freispiel und mit einer dadurch bedingten, gegen-

über einem Normalspiel erhöhten Auszahlquote vorgesehen ist.

17. Münzbetätigtes Unterhaltungsgerät nach Anspruch 16, dadurch gekennzeichnet, daß die noch verbleibende Anzahl von Spielen bis zur Gewährung eines Freispiels in der Anzeigeeinrichtung (22) darstellbar ist. 5

18. Münzbetätigtes Unterhaltungsgerät nach dem Oberbegriff des Anspruches 16, dadurch gekennzeichnet, daß eine Anzeigeeinrichtung (22) zur Darstellung der Wahrscheinlichkeit des Auftretens einer von der zentralen Steuereinheit zufällig ermittelten Anzahl von Spielen einer Spieleserie mit mindestens einem Freispiel und mit einer dadurch bedingten, gegenüber einem Normalspiel erhöhten Auszahlquote vorgesehen ist. 10 15

19. Münzbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 16 bis 18, dadurch gekennzeichnet, daß beim Erreichen die erhöhte Auszahlquote (24) in der Anzeigeeinrichtung (22) darstellbar ist. 20

20. Münzbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 16 bis 19, dadurch gekennzeichnet, daß die Spieleinrichtung eine Symbol-Spieleinrichtung (1) ist, die auf mit Symbolen (6) belegten Umlaufkörpern (5) hinter Ablesefenstern (4) eine einen Gewinn oder Verlust angegebende Symbolkombination anzeigt. 25

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

30

35

40

45

50

55

60

65

- Leerseite -

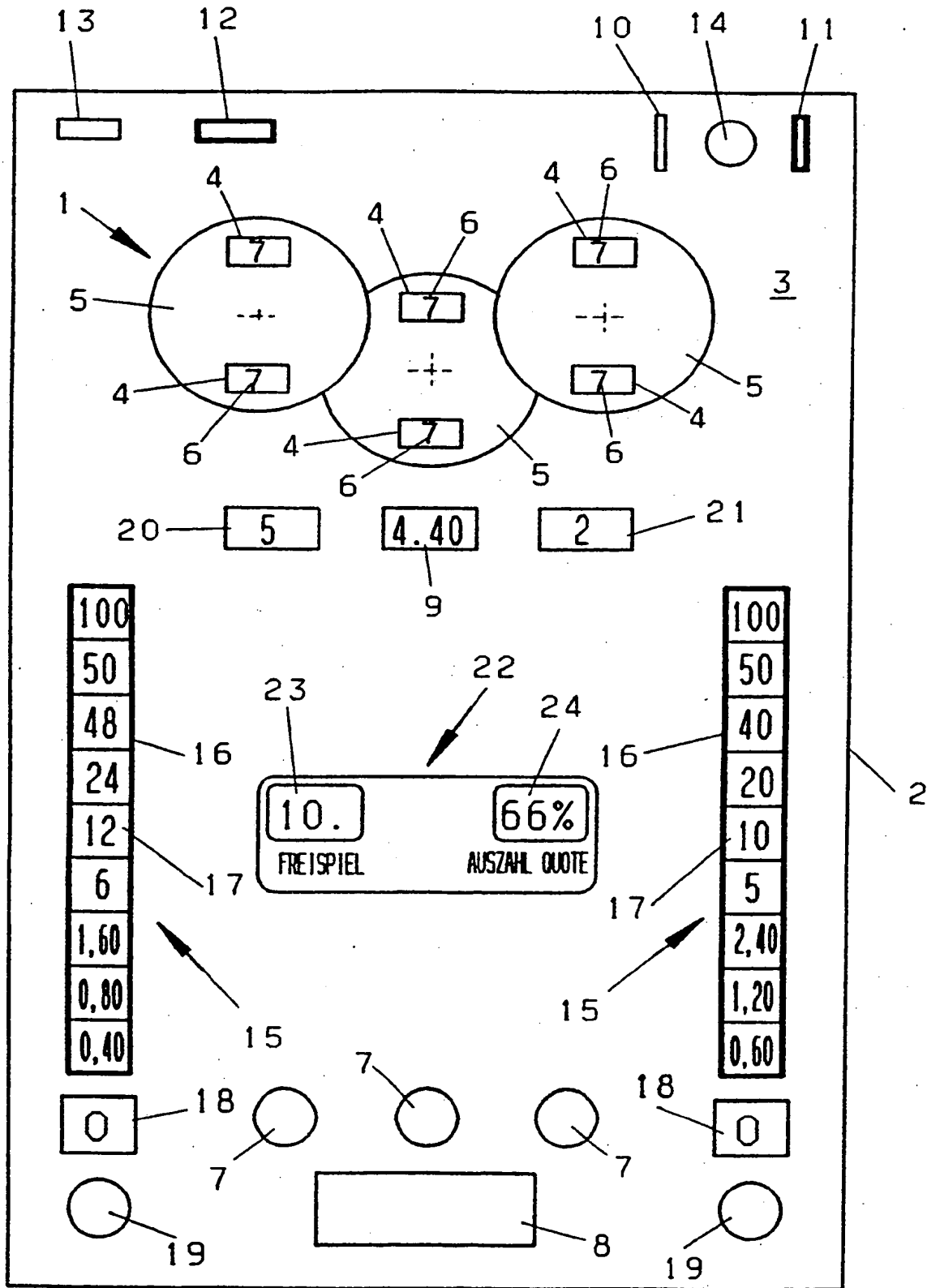


Fig. 1

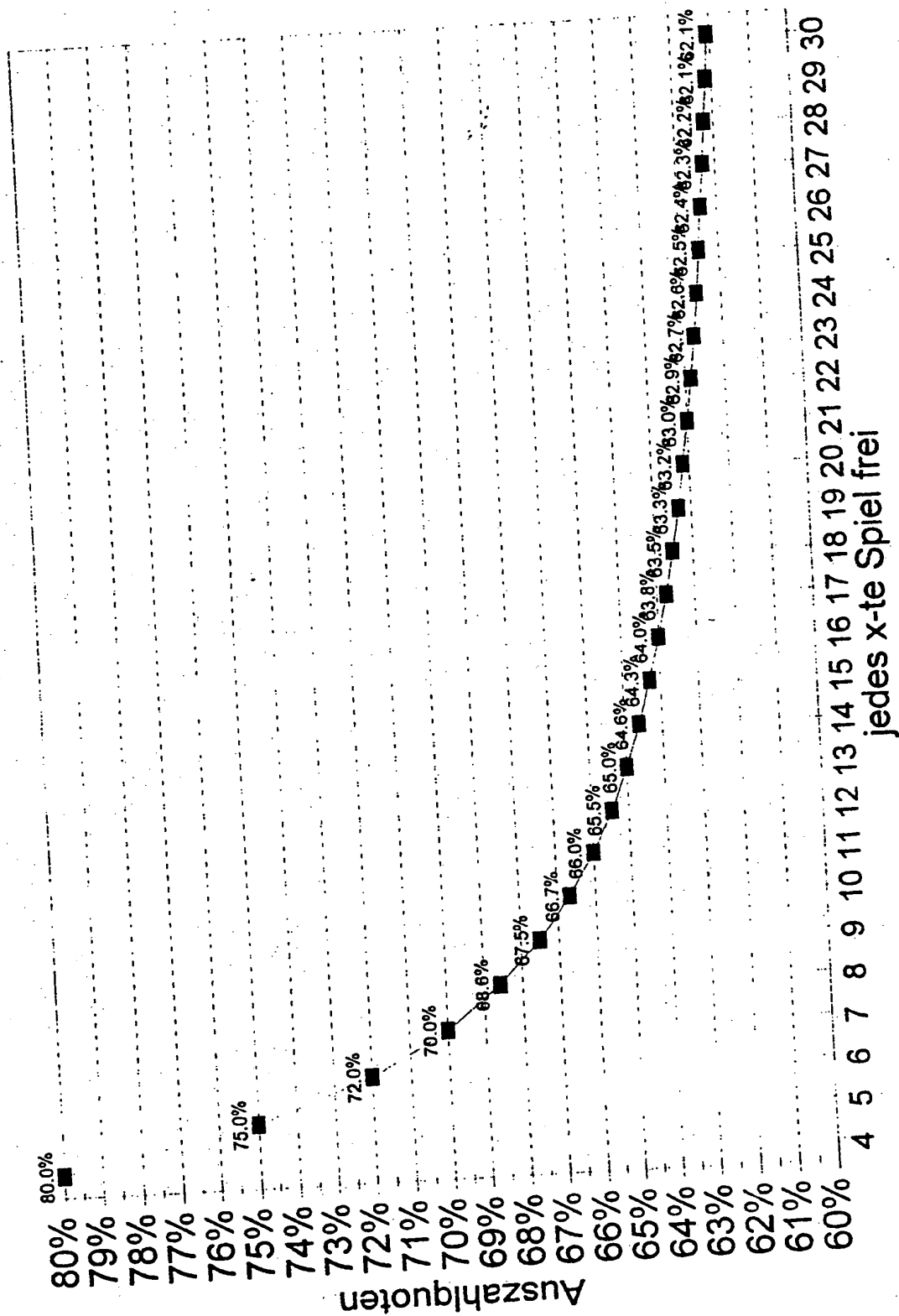


Fig. 2